

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN KAPRODI, PEMBIMBING, DAN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
PAKTA INTEGRITAS GRATIFIKASI.....	v
PAKTA INTEGRITAS KOMITMEN KEMAJUAN UNIVERSITAS	viii
HALAMAN PENGAKUAN	x
KATA PENGANTAR.....	xi
HALAMAN PERSEMBAHAN	xii
ABSTRAK.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR TABEL.....	xx
DAFTAR ISTILAH	xxii
DAFTAR SINGKATAN.....	xxiii
LAMPIRAN.....	xxiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 <i>State-Of-The-Art</i>	1
1.2 Latar Belakang	2
1.3 Rumusan Masalah.....	8
1.4 Tujuan Penelitian.....	9
1.5 Pertanyaan Penelitian.....	9
1.6 Lingkup Penelitian.....	10
1.7 Rasionalisasi Penelitian	10
1.8 Signifikansi Penelitian.....	11

1.9	Kesenjangan Penelitian.....	11
1.10	Peran Peneliti.....	14
1.11	Sistematika Penulisan.....	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....		18
2.1	Metode <i>Review</i>	18
2.2	Tren Penelitian.....	26
2.3	<i>Benchmark / Best Practice</i>	27
2.4	Teori Pendukung.....	28
2.1.1	Pengertian Gamifikasi.....	29
2.1.2	Elemen-elemen Gamifikasi.....	30
2.1.3	Langkah-langkah penerapan Gamifikasi.....	33
2.1.4	Penerapan gamifikasi di dalam dunia pendidikan.....	35
2.1.5	Skema Elemen Gamifikasi pada beberapa aplikasi serupa.....	39
2.1.6	Prinsip Gestalt.....	44
2.1.7	Fitur Imersif dalam Pembelajaran.....	47
2.1.8	Hewan-hewan langka di Indonesia.....	50
BAB III METODE PENELITIAN.....		52
3.1	Perancangan Penelitian.....	52
3.2	Model Konseptual.....	53
3.3	Sistematika Penelitian.....	56
3.4	Asumsi Penelitian.....	58
3.5	Sumber Data Penelitian.....	58
3.5.1	Data Primer.....	58
3.5.2	Data Sekunder.....	59
3.6	Instrumen Penelitian.....	59
3.7	Bias Penelitian.....	60
3.8	Uji Keabsahan.....	60
3.9	Pertimbangan Etika.....	61
BAB IV PENGUMPULAN DATA.....		63

4.1	Metode Pengumpulan Data	63
4.1.1	Analisis Ulasan	63
4.1.2	Observasi	63
4.1.3	Kuesioner	64
4.2	Gambaran Umum	64
4.2.1	Objek Penelitian.....	64
4.2.2	Persiapan Penelitian	67
4.3	Perancangan Penelitian	68
4.3.1	<i>Recognize</i>	68
4.3.2	<i>Scrutinize</i>	94
4.4	Evaluasi.....	99
4.4.1	Identifikasi Variabel.....	99
4.5	Diagram Alir (Identifikasi Proses Bisnis).....	100
4.4.1	Diagram Alir Sistem	100
4.4.2	Diagram Alir Elemen Gamifikasi	101
4.6	Solusi Teknologi Terintegrasi	103
4.7	Uji Keabsahan Penelitian	104
4.8	Tahap Pelaksanaan Penelitian	107
BAB V HASIL PENELITIAN		109
5.1	<i>Materialize</i>	109
5.2	Hasil Pengujian <i>Mockup</i>	112
5.3	Konektivitas Konsep	113
5.4	Implementasi Elemen Gamifikasi pada Aplikasi	122
5.5	Implementasi Antarmuka berdasarkan Prinsip Gestalt.....	134
5.6	<i>Functionality Testing</i>	139
5.7	<i>User Acceptance Test</i>	142
BAB VI KESIMPULAN.....		154
6.1	Kesimpulan.....	154
6.2	Jawaban penelitian.....	154

6.3	Kritik.....	159
6.4	Saran.....	160
6.5	Rekomendasi.....	160
	DAFTAR PUSTAKA.....	161